

# 周报

王琦

2016-12-04

## 1 本周工作

### 1.1 空气质量投稿项目编程

给空气质量投稿项目增加了一个小特性，以支持多对多关系下的单击事件。

### 1.2 学习 Unity 3D

学习官网给出的 tutorial 示例。

### 1.3 大屏项目展示

在周五上午准备大屏项目展示。

### 1.4 可视化课程 – 基于 Kinect 和 Leap Motion 的分布式鼠标项目开发

我认为，必须基于网络才能运用交互设备：设备服务器并不连接图像处理中心，它的图像信号很难输出到屏幕上。因此需要在设备服务器上捕捉交互信号，再将交互信号转发给图形工作站。

在周五下午和周日上午，我与两位数媒的同学碰面，帮助他们确立了 **项目主题、模块划分及技术路线**，拟用 Kinect 和 Leap Motion, 实现一款 **可拓展的分布式鼠标**开发，我构思了两个简单的应用场景

- 某台图形工作站在运行游戏，如水果忍者，通过我们的软件，用户便可以通过 Kinect 或 Leap Motion 进行交互
- 用上述设备，同时控制不同图形工作站上的多个鼠标

暑假时吴博士有和我们聊过帝国理工的工作，也有提到他们花了一点钱，购买了类似的分布式控制软件。我们这个项目拟采用 C# 开发，一方面希望能落地使用，另一方面为小组下一步的自主研发工作做好技术储备。

## 2 下周工作

### 2.1 读论文

Illuminated Lines Revisited

Illumination in diverse codimensions

### 2.2 编程

学习 webgl 及 three.js